

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini membahas mengenai bagaimana proses berduka direpresentasikan atau digambarkan dalam film *Generasi 90an: Melankolia*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif serta menggunakan metode penelitian analisis semiotik dari John Fiske.

Saat ini film menjadi sebuah alat komunikasi dan juga sebagai sarana hiburan. Film menjadi media yang menarik karena selain menghadirkan format yang lengkap yaitu berupa audio dan visual, film juga menawarkan alur cerita yang dapat membuat penonton merasakan suatu emosi secara cepat, berbeda dengan membaca sebuah buku, film memiliki format yang lebih menarik untuk membuat penonton tidak bosan. Definisi film menurut Undang-Undang No.8 Tahun 1992 tentang perfilman adalah:

“Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.”

Film dapat diartikan sebagai alat penyampaian pesan yang sesuai dengan bagaimana kondisi pada masyarakat saat ini, sehingga film dapat memiliki peran sebagai seni untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti seiring dengan perkembangan waktu, teknologi dalam menayangkan sebuah film juga berkembang. Kini film tidak hanya dapat diputar lewat bioskop, tetapi juga dapat melalui televisi, DVD, juga internet dengan hadirnya banyak platform *streaming digital* yang mudah diakses oleh siapa saja.

Generasi 90an: Melankolia adalah film Indonesia bergenre drama yang tayang pada 24 Desember 2020 dan disutradarai oleh M. Irfan Ramly dan diproduksi oleh Visinema Pictures. Film ini dibintangi oleh Ari Irham, Aghniny

Haque, Taskya Namya, Gunawan Sudradjat, dan Marcella Zaliany. Film *Generasi 90an: Melankolia* diadaptasi dari buku karya Marchella FP dengan judul yang sama. Dilansir dari kumparan.com, film bergenre drama ini menceritakan tentang Abby (Ari Irham) yang tinggal dengan keluarganya dan memiliki kakak bernama Indah (Aghniny Haque). Hidup Abby yang awalnya terlihat sempurna dengan keluarga bahagia berubah ketika Abby dan kedua orangtuanya harus kehilangan Indah dalam sebuah tragedi kecelakaan pesawat. Kehilangan satu-satunya kakak menjadi duka yang mendalam bagi Abby.



Gambar 1.1. Poster Film *Generasi 90an: Melankolia*
(Sumber: IMDb)

Peristiwa kematian merupakan peristiwa yang akan selalu membekas pada orang yang ditinggalkan, terlebih orang yang meninggal merupakan orang terdekat seperti orang tua, atau saudara. Kematian tersebut akan berpengaruh terhadap kehidupan orang yang ditinggalkan, dimana orang yang ditinggalkan akan meratapi kepergian orang terdekat dan merasakan kesedihan yang mendalam (Stroebe, dalam Cahyasari, 2009). Berduka merupakan respon yang normal bagi orang yang ditinggalkan. Rasa berduka muncul karena adanya rasa tidak percaya, dan terkejut saat mendengar atau melihat orang yang mereka cintai pergi.

Duka (*grief*) merupakan sebuah kata atau istilah yang seringkali digunakan untuk menggambarkan respon atas kehilangan. Kehilangan dapat berarti kematian orang yang dicintai, kematian hewan peliharaan, kehilangan akibat perceraian orang tua, kehilangan tempat tinggal, bencana alam, kecelakaan, dan lain lain (Walter & McCoyd, 2015). Menurut Totok Wiryasaputra (2003) “duka selalu berkaitan secara langsung dengan kehilangan sesuatu atau seseorang yang dianggap berharga atau bernilai”. Papalia (2008) juga menjelaskan bahwa duka merupakan sebuah respon emosional yang dialami semua orang yang mengalami kehilangan atas seseorang yang memiliki hubungan dekat. Setiap orang akan memberikan respons duka yang berbeda beda, mereka yang memiliki kedekatan atau hubungan yang erat terhadap orang yang meninggal terutama kedekatan keluarga dan anggota keluarga yang meninggal, kehilangan tersebut tentu memberikan duka yang mendalam.

Diawal tahun 2020, Indonesia dan seluruh negara di dunia dikejutkan dengan fenomena datangnya pandemi COVID-19 atau *Corona Virus Disease* yang memakan banyak korban. Berdasarkan data yang dilansir dari website *covid19.go.id* angka kematian akibat COVID-19 di Indonesia per tanggal 15 Juni 2022 mencapai angka 156.670 jiwa. Melihat angka kematian yang begitu tinggi serta kabar berita duka yang hampir setiap hari datang tanpa henti membuat banyak orang mengalami peristiwa berduka akibat kematian keluarga, kerabat, atau orang terdekat meninggal karena pandemi COVID-19.

Proses berduka yang dialami oleh seorang individu berbeda dengan individu lain. Dalam berduka terdapat tahapan-tahapan yang akan dialami oleh orang yang sedang berduka. Elizabeth Kuebler-Ross dalam bukunya yang berjudul “*On Grief and Grieving: Finding the Meaning of Grief Through the Five Stages of Loss*” mengamati bahwa duka adalah sebuah proses dimana seseorang yang berduka akan mengalami lima tahap pergolakan emosional tertentu, yaitu *denial, anger, bargaining, depression, acceptance* (Kubler-Ross & Kessler, 2014).

Tema duka cita atau kehilangan cukup sering diangkat menjadi tema dalam sebuah film atau TV series diantaranya adalah film animasi “*Up*” (2009) dan TV series “*Sorry for Your Loss*” (2018). *Up* adalah film animasi produksi

Pixar Studios yang menceritakan tentang Carl dan Ellie, sepasang suami istri yang memiliki impian untuk berpetualang bersama ke *paradise falls*. Namun, Ellie meninggal dunia sebab penyakit yang dideritanya dan meninggalkan Carl hidup menua seorang diri, hingga akhirnya Carl bertekad mewujudkan mimpi Ellie dengan menerbangkan rumahnya menuju air terjun *paradise falls*. Film animasi ini lebih mengangkat tema *adventure* atau petualangan daripada duka dalam karakter itu sendiri. Sedangkan “*Sorry for Your Loss*” merupakan TV series yang disutradarai oleh Kit Steinker yang tayang pada platform *Facebook Watch* pada tahun 2018. TV series ini menceritakan tentang seorang janda bernama Leigh Shaw yang diperankan oleh Elizabeth Olsen yang sedang berduka karena kematian suaminya yang tidak terduga. Leigh Shaw berusaha bangkit dan mengembalikan kehidupannya. Kedua film dan TV series tersebut memiliki kesamaan yaitu menjelaskan bagaimana seorang tokoh menghadapi kematian orang yang mereka sayangi. Peneliti memilih untuk mendeskripsikan gambaran duka cita dalam film *Generasi 90an: Melankolia* menggunakan teori *five stages of grief* secara menyeluruh melalui tokoh yang ada di film *Generasi 90an: Melankolia*. Penulis memilih film *Generasi 90an: Melankolia* sebagai objek penelitian karena film ini merupakan salah satu film Indonesia yang menceritakan bagaimana seseorang melalui tahapan berduka, film ini juga dirilis ditengah pandemi COVID-19 dengan jumlah penonton sebanyak 22.247 penonton (Cinepoint, 2021). Film *Generasi 90an: Melankolia* juga mendapatkan nominasi dalam acara penghargaan Piala Maya 2021 yaitu dalam kategori Penyutradaraan Berbakat Film Panjang Karya Perdana Terpilih dan Aktris Pendukung Terpilih, dan juga mendapatkan nominasi pada ajang Festival Film Indonesia 2021 dalam kategori Penulis Skenario Adaptasi Terbaik dan Penata Efek Visual Terbaik.

Peneliti ingin melihat bagaimana lima tahapan-tahapan berduka (*Five stages of grief*) direpresentasikan dalam film *Generasi 90an: Melankolia*. Representasi digunakan peneliti sebagai bagian dari metode semiotika untuk menjelaskan atau menggambarkan makna dari berduka dan tahapan berduka dalam film *Generasi 90an: Melankolia*. Representasi sendiri secara luas didefinisikan sebagai sesuatu hal mengenai kehidupan yang digambarkan atau

dituangkan dalam sebuah media. Barker (2014) menjelaskan bahwa representasi merupakan sebuah konstruksi sosial yang mengharuskan kita melakukan eksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada berbagai konteks. Definisi representasi sendiri juga disampaikan oleh John Fiske, menurut Fiske representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasi (Fiske, 1990). Terdapat dua hal dalam representasi yaitu apakah seseorang, kelompok, gagasan atau pendapat tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya (secara berimbang) dan bagaimanakah representasi tersebut ditampilkan dan siapa yang menampilkan (melalui kata, kalimat, gambar).

Dalam penelitian ini analisis adegan pada film *Generasi 90an: Melankolia* dilakukan dengan menggunakan analisis semiotika dari John Fiske. Semiotika secara umum dapat diartikan sebagai sebuah metode yang dapat digunakan untuk melakukan analisis tanda-tanda atau *signs* (Ida, 2014). Semiotika mempelajari bagaimana manusia memaknai hal-hal, dimana memaknai berarti melihat bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal dimana objek tersebut hendak berkomunikasi, tetapi juga terstruktur dari tanda (Vera, 2014). John Fiske memperkenalkan konsep *the codes of television* atau kode-kode televisi. Dalam konsep tersebut menunjukkan kode yang digunakan serta muncul pada sebuah tayangan televisi dan bagaimana kode-kode tersebut saling berhubungan membentuk sebuah makna. Dalam perkembangannya konsep kode-kode televisi ini tidak hanya digunakan sebagai analisis produk siaran televisi, tetapi juga dapat digunakan sebagai metode untuk menganalisis sebuah film. Kode-kode televisi digunakan sebagai penghubung antara produser, teks, dan penonton. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidaklah muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan serta referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa. Dalam artian, sebuah kode akan dipresepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda pula.

Alasan peneliti memilih metode analisis milik John Fiske adalah karena metode John Fiske, yang meliputi konsep *the codes of televisions* atau kode-kode

televisi, sesuai dengan kajian penelitian sehingga analisis dapat dilakukan dengan sederhana dan detail. Konsep *the codes of television* tersebut digunakan untuk mengamati level analisis dari John Fiske melalui beberapa level yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan penulis di atas, maka rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahapan berduka direpresentasikan dalam film *Generasi 90an: Melankolia*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggambarkan bagaimana tahapan berduka direpresentasikan dalam film *Generasi 90an: Melankolia*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi sebagai rujukan penelitian dalam studi ilmu komunikasi terutama studi film. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat sebagai kajian dalam penelitian tentang tema representasi duka cita dalam film.

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat memberi sumbangsih bagi penelitian di kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang penelitian film dengan menggunakan metode semiotika, terutama metode analisis semiotika John Fiske.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian-penelitian semiotika pada film selanjutnya, serta menambah koleksi

pustaka penelitian semiotika film, terutama penelitian dengan tema serupa.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan topik duka dan kematian dalam sebuah film adalah topik yang pernah diteliti oleh penelitian lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Saman Salah dengan judul *Death as Transformation: Examining Grief Under the Perspective of the Kubler-Ross in the Selected Movies* merupakan salah satu penelitian dari tahun 2019 dengan topik berduka. Dalam penelitian tersebut fokus yang dipilih adalah analisis konsep *five stages of grief* terhadap beberapa film yaitu *Up* (2009), *The Babadook* (2014), *The Kite Runner* (2007), *Rabbit Hole* (2010), *Summer 1993* (2017) dan *Three Colors: Blue* (1994) dengan menggunakan metode analisis konten. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kematian adalah fenomena transformatif dan berduka merupakan emosi yang berbeda dengan emosi lainnya menimbulkan keraguan tentang bagaimana berduka berpengaruh signifikan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian dengan topik yang serupa juga dilakukan oleh Galih Bramantyo dan Marti Fauziah Ariastuti dengan judul penelitian *Understanding Grief and Symbolism in Three Billboards Outside Ebbing, Missouri* yang dipublikasikan pada tahun 2019. Penelitian tersebut memilih film berjudul *Three Billboards Outside Ebbing, Missouri* (2017) sebagai objek penelitian dengan menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data yang dikumpulkan dari adegan-adegan tertentu dalam film. Penelitian tersebut fokus kepada bagaimana stereotip *gender* dalam berduka. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa karakter laki-laki dan

perempuan dalam film *Three Billboards Outside Ebbing, Missouri* berperilaku di luar stereotip *gender* yang sering menggambarkan bahwa laki-laki sebagai sosok yang lebih tenang dan dapat mengendalikan emosi daripada perempuan. Dengan demikian penggambaran berduka dalam film menunjukkan bahwa industri film Amerika Serikat tidak lagi menganut stereotip *gender* yang jelas dalam penggambaran dukanya.

Perbedaan penelitian kali ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah pada penelitian ini penulis melakukan analisis representasi berduka dalam film Indonesia berjudul *Generasi 90an: Melankolia*. Film yang dipilih peneliti menampilkan bagaimana respon kehilangan atau berduka pada tokoh Abby yang kehilangan kakaknya dalam kecelakaan pesawat. Latar tempat yang berada di Indonesia juga merupakan salah satu pembeda antara penelitian ini, dimana penelitian sebelumnya mengambil latar negara barat. Peneliti merasa bahwa penelitian ini akan memberikan variasi baru dalam penelitian tentang topik kehilangan dan berduka pada sebuah film mengingat perbedaan latar tersebut juga memberikan perbedaan nilai, norma, dan budaya.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan penelitian terdahulu:

Tabel 1.1. Penelitian terdahulu
(Sumber: Dokumen Penulis)

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Saman Salah (2019)	<i>Death as Transformation: Examining Grief Under the</i>	Analisis Konten	Kematian merupakan sebuah fenomena yang transformatif,

		<i>PersPective of The Kubler-Ross in the Selected Movies .</i>		berduka juga merupakan emosi yang memiliki pengaruh signifikan dalam kehidupan sehari-hari.
2	Galih Bramantyo, Marti Fauziah Ariastuti (2019)	<i>Understanding Grief and Symbolism in Three Bilboards Outside Ebbing, Missouri.</i>	Analisis Data	Penggambaran kesedihan atas kehilangan seseorang menunjukkan perbedaan antara stereotip yang berlaku di Amerika Serikat.
3	Murni Maya Sari (2017)	Proses Berduka Tokoh Utama dalam Film <i>Ponette</i> Karya Jaques Doilon Akibat Kematian Sosok Ibu	Kualitatif	Karakter Ponette melewati semua tahapan berduka yang dikemukakan oleh Kubler Ross, meskipun tidak terjadi secara berurutan melainkan acak dan berulang.

1.5.2 Film Sebagai Media Representasi

Sebagai salah satu media komunikasi massa, film memiliki hubungan dengan bagaimana kebudayaan dan representasi sosial dalam masyarakat. Dengan memberikan nilai sosial maka film menjadi salah satu media yang efektif untuk menanamkan sebuah

konstruksi budaya, sosial, nilai pendidikan dalam bentuk film dengan pendekatan persuasif.

Sobur (2017) mengatakan bahwa “film memiliki kekuatan dan kemampuan untuk menjangkau berbagai segmen sosial, dan memiliki potensi untuk mempengaruhi masyarakat”. Film dibuat karena memiliki makna dan pesan yang akan disampaikan dalam film untuk diterima oleh penonton atau khalayak.

Greame Turner (dalam Sobur, 2017) mengatakan bahwa “film sebagai representasi berarti sebuah film membentuk dan menghadirkan ulang realitas berdasarkan kode, konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya”. Benyahia (2010) berpendapat bahwa hubungan representasi dalam film dan realitas kehidupan sehari-hari dapat dilihat dari cara sebuah representasi dikonstruksi dan nilai serta pesan dimasukkan ke dalam film untuk diekstraksi, dipertimbangkan, dan dibandingkan dengan pengalaman nyata manusia, maka dari itu representasi yang dihadirkan dalam sebuah film erat kaitannya dengan realitas di dunia nyata.

Menurut Stuart Hall (1997), representasi sendiri bermakna menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna tentang, atau untuk mewakili, dunia secara bermakna, kepada orang lain. Proses atau hasil pemakaian suatu tanda disebut sebagai representasi. Representasi juga dapat merujuk pada transformasi ide-ide abstrak menjadi ide-ide konkret. Representasi adalah gagasan sosial yang menyampaikan makna melalui sistem yang dapat ditemukan dalam video, gambar, dialog, teks, dan film. Konstruksi makna melalui bahasa disebut sebagai representasi (Hall, 1997). Menurut Fiske (2007), isi atau makna sebuah film dapat dianggap mewakili sebuah realitas karena representasi tersebut mengacu pada sebuah realitas yang dikomunikasikan dengan kata-kata, suara, atau kombinasi keduanya.

1.5.3 Berduka dan Proses Berduka

Berduka secara umum merupakan sebuah reaksi yang diberikan terhadap suatu kehilangan atau kematian. Wisyaputra (2003:24) menjelaskan bahwa berduka selalu berhubungan langsung dengan kehilangan seseorang atau sesuatu yang dicintai, berharga, atau dianggap memiliki nilai. Berduka juga merupakan sebuah reaksi yang manusiawi yang digunakan untuk mempertahankan diri saat mengalami peristiwa kehilangan atau kematian. Berduka karena kehilangan dan kematian merupakan sebuah respon yang normal. Semua orang yang mengalami berduka mengalami proses berduka berbeda antara satu dengan lainnya. Ketika seseorang memiliki kedekatan yang erat terutama kedekatan sebagai keluarga dan anggota keluarga yang meninggal, kehilangan tersebut akan menimbulkan reaksi berduka yang sangat mendalam. Kehilangan sendiri merupakan suatu keadaan dimana individu berpisah dengan sesuatu yang sebelumnya ada menjadi tiada, baik hanya sebagian atau keseluruhan.

Elizabeth Kubler-Ross memperkenalkan konsep *5 stages of grief* yang meliputi *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, dan *acceptance*. *5 stages of grief* adalah sebuah model psikologi yang digunakan sebagai pedoman untuk seseorang yang tengah mengalami kehilangan orang yang dicintai atau berduka (Kubler-Ross & Kessler, 2014).

5 stages of grief bukan merupakan proses yang harus dilewati oleh semua orang yang sedang berduka. Rogers (2007) mengatakan bahwa banyak yang menganggap bahwa tahapan-tahapan berduka mutlak terjadi pada orang yang berduka, jika tidak melewati tahapan tersebut maka rasa duka yang sesungguhnya masih belum dialami. Kubler-Ross (dalam Harris & Winokuer, 2016) menjelaskan bahwa tahapan berduka bukan sebuah tuntutan yang harus dilewati, melainkan tahapan berduka tersebut adalah

kategorisasi bagi sekumpulan perasaan yang akan muncul pada seseorang yang tengah berduka.

1. *Denial* (Penyangkalan)

Dalam tahap pertama dalam tahapan berduka seseorang yang kehilangan seseorang akan berfikir “*ini tidak mungkin terjadi*”. Orang yang sedang berduka mengalami reaksi penyangkalan yang normal. Tahap ini ditandai dengan ketidakmampuan seseorang untuk mempercayai bahwa orang terdekatnya telah meninggal dan menarik diri dari orang lain. Respon penyangkalan ini merupakan respon sementara yang mengarah pada tahapan selanjutnya.

2. *Anger* (Marah)

Ketika tahapan *denial* memudar, individu yang berduka akan mengalami kesedihan dan rasa sakit yang belum dapat diterima. Seseorang yang berduka karena kehilangan orang yang dicintai rentan terhadap pemicu emosional yang menyebabkan mereka melampiaskan kesedihannya melalui kemarahan. Kemarahan terkadang ditujukan kepada orang-orang yang terkait dengan peristiwa yang sedang terjadi, seperti tidak menyukai orang yang telah meninggal atau tidak puas dengan apa yang telah terjadi. Kemarahan juga bisa ditujukan kepada orang-orang terdekat Anda, seperti keluarga dan teman.

3. *Bargaining* (Penawaran)

Pada fase ini seseorang yang berduka mulai percaya dengan apa yang telah menyimpannya. Setelah emosi atau kemarahan memudar, mulailah timbul perasaan bersalah atau penyesalan yang juga diiringi dengan pikiran “*kalau saja...*” seperti “*kalau saja saya sadar sebelumnya...*” dan sebagainya.

4. *Depression* (Depresi)

Tahapan depresi ini melibatkan rasa kesedihan, kecemasan, dan kekhawatiran. Tahapan ini akan berakhir jika seseorang mendapatkan penjelasan dan diyakinkan bahwa hidupnya akan baik-baik saja. Keputusan ini mungkin merupakan kesiapan untuk melepaskan seluruh situasi dan menerimanya. Kasih sayang berupa tatapan dan pujian dapat mengurangi fase ini.

Dalam tahapan ini menunjukkan sikap menarik diri, bersikap sangat penurut, menyatakan keputusan, kesedihan, keraguan, bahkan merasa tidak berharga

5. *Acceptance* (Penerimaan)

Penerimaan tidak selalu menjadi tahap yang membahagiakan atau membangkitkan semangat. Tahap ini tidak menyiratkan bahwa seseorang telah melewati kesedihan. Kehidupan seseorang mungkin mengalami perubahan yang signifikan. Ketidakpuasan dalam tahapan ini dapat dikurangi jika seseorang menyadari bahwa masalah ini akan sedikit dibandingkan dengan kesulitan masa lalu yang untungnya mereka hindari atau selamat.

Tahapan ini akan memikirkan objek yang hilang beralih ke objek lain, dan menerima kenyataan kehilangan. Serta mulai memandang ke depan.

1.5.4 Semiotik dalam Film

Semiotik merupakan sebuah metode yang digunakan dalam melakukan analisis terhadap tanda-tanda (signs). Analisis semiotik juga merupakan kajian tentang seperti apa sebuah tanda berfungsi, signifikansi sebuah tanda dengan lainnya, pengirim dan penerima yang menggunakan tanda (O'Shaughnessy dan Staedler, 2006:46). Dalam kajian semiotik, produk teks berupa film merupakan salah

satu bidang kajian yang sangat relevan bagi analisis semiotik. Film diciptakan melalui tanda, yang selanjutnya tanda tersebut termasuk dalam sistem tanda yang berusaha mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan, meliputi gambar dan suara dalam film (Prince, 2007:365).

Studi semiotik atau studi tentang tanda pertama kali diperkenalkan oleh Ferdinand de Saussure, seorang ahli linguistik asal Swiss, dan Charles Pierse di Amerika Serikat. Saussure menjelaskan bahwa sebuah tanda diciptakan melalui suara dan gambar atau yang disebut dengan signifier, konsep ini kemudian disebut juga dengan signified, berawal dari kesepakatan. Sedangkan menurut Pierce, tanda secara general adalah yang mewakili sesuatu dari seseorang. Pierce mengkategorikan tanda menjadi tiga atau yang lebih dikenal dengan Trikotomi yang terdiri dari icons, indexes, dan symbols (Fiske, 1990). John Fiske juga mengatakan bahwa semiotika adalah studi yang membahas tentang tanda dan bagaimana tanda-tanda tersebut bekerja, dimana tanda itu sendiri adalah sesuatu yang dapat dirasakan atau dipresepsi oleh indra manusia, tanda mengacu pada sesuatu diluar tanda itu sendiri serta bergantung pada pengenalan oleh penggunaannya sehingga dapat disebut sebagai tanda (Fiske, 1990:61)

Menurut John Fiske (2004:60) semiotika memiliki tiga bidang studi utama yaitu:

1. Tanda itu sendiri, merupakan studi mengenai berbagai tanda yang berbeda-beda, cara-cara tanda dalam menyampaikan makna yang berbeda satu sama lain, dan cara-cara tanda berkaitan dengan manusia sebagai pengguna. Tanda adalah konstruksi dari manusia dan hanya dapat dipahami oleh manusia sebagai pengguna
2. Kode, sebuah sistem yang mengolah tanda. Studi ini melingkupi bagaimana cara berbagi kode yang dikembangkan untuk

memenuhi kebutuhan sebuah masyarakat atau budaya dalam pemanfaatannya

3. Kebudayaan dimana kode dan tanda tersebut bekerja. Studi ini meneliti bagaimana tanda dan kode dibentuk dalam sebuah budaya, karena tanda memiliki wujud dan bisa diinterpretasi dengan indra manusia.

John Fiske juga menjelaskan bahwa kode merupakan sebuah sistem yang disusun berdasarkan tanda, dan dibedakan terhadap sebuah budaya dengan tujuan untuk menghasilkan makna. Fiske memperkenalkan konsep *the codes of television* atau kode-kode televisi dimana dalam konsep tersebut menjelaskan kode-kode yang digunakan dan tampil dalam sebuah tayangan televisi serta bagaimana kode-kode tersebut saling memiliki hubungan untuk membentuk sebuah makna. Fiske menganalisis sebuah program televisi atau film sebagai sebuah teks untuk mengamati makna sosial dan budaya. Teks sendiri memiliki arti yang begitu luas, segala hal yang memiliki sistem tanda dapat dianggap teks, termasuk sebuah film. Teori yang dikemukakan Fiske dalam *The Codes of Television* (Fiske, 1987) meliputi 3 level, yaitu:

1. Level Realitas (*Reality*)

Kode yang termasuk dalam level realitas meliputi penampilan (kostum, make up), gesture (ekspresi, perilaku), setting/latar, ucapan dan dialog.

2. Level Representasi (*Representation*)

Kode yang termasuk dalam level representasi adalah kode yang berhubungan dengan teknis film, seperti pengambilan gambar pada kamera (*shot*), musik, pencahayaan.

3. Level Ideologi (*Ideology*)

Pada level ideologi ini bagaimana sebuah peristiwa dalam film diatur ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara

ideologis seperti ideologi patriarki, individualisme, liberalisme, ras, kelas, dan sebagainya. (Eriyanto, 2001)

1.5.5 Grammar of the Film

Sebagai media untuk menyampaikan pesan, membuat sebuah film membutuhkan kreativitas dan teknik yang baik agar pesan yang berupa audio visual dapat diterima penonton dengan baik. Maka dari itu diperlukan *grammar of the film* dalam setiap pembuatan film. Bowen (2017) dalam bukunya yang berjudul “*Grammar of the Shot*” menjelaskan bahwa kata *grammar* merujuk pada sebuah peraturan dasar yang mengatur konstruksi dan presentasi elemen visual yang dibuat untuk sebuah gambar bergerak atau film (Bowen, 2017:2). Bowen juga menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan untuk memahami *grammar of film*, diantaranya adalah:

a. *Shot*

Hal pertama yang perlu diperhatikan dalam memahami *grammar of film* adalah *shot*. *Shot* merupakan unsur terkecil yang ditangkap oleh kamera yang menunjukkan seseorang, aksi atau peristiwa di sebuah film. *Shot* memiliki beberapa jenis tipe *shot* yang merepresentasikan setiap adegan yang ditangkap kamera, diantaranya adalah:

- ***Extreme Long/Wide Shot (ELS)*** adalah teknik pengambilan gambar yang sangat jauh, luas, dan juga memiliki dimensi yang lebar, dan digunakan untuk memperkenalkan lokasi atau latar dari sebuah adegan.
- ***Very Long Shot (VLS)*** merupakan bagian dari *wide shot* namun tidak seluas ELS. VLS masih mencakup lingkungan sekitar, biasanya dipakai untuk

menunjukkan interior, dengan subjek manusia terlihat lebih dekat.

- **Long Shot (LS)** atau dikenal juga dengan “*full body*” *shot* dengan memperlihatkan fisik subjek manusia secara utuh dari kepala hingga kaki namun tetap menunjukkan lingkungan sekitarnya.
- **Medium Long Shot (MLS)** adalah pengambilan gambar yang menunjukkan sebagian fisik manusia, biasanya mulai dari kepala hingga lutut. MLS menonjolkan siapa yang berada di dalam *frame* dengan detail pakaian dan wajah yang terlihat.
- **Medium Shot (MS)** adalah *shot* yang mendekati bagaimana manusia memandang lingkungan seperti biasa. *Shot* ini menunjukkan subjek manusia dari kepala hingga bawah pingang.
- **Medium Close-Up (MCU)** menampilkan subjek manusia dari dada hingga siku dan digunakan untuk memberikan informasi lebih jelas tentang karakter dengan berfokus pada wajah karakter.
- **Close Up (CU)** biasanya disebut juga dengan “*head shot*” dimana hanya menampilkan bagian kepala subjek manusia. *Shot* ini memberikan informasi detail tentang emosi yang ditampilkan melalui raut wajah dan ekspresi.
- **Big Close-Up (BCU)** *shot* ini menampilkan wajah tokoh yang memenuhi *frame*. Penonton dapat melihat dengan jelas bagian dari wajah tokoh mulai dari mata, hidung, mulut.
- **Extreme Close-Up (ECU)** menampilkan satu komponen dari tokoh dengan sangat jelas dan detail,

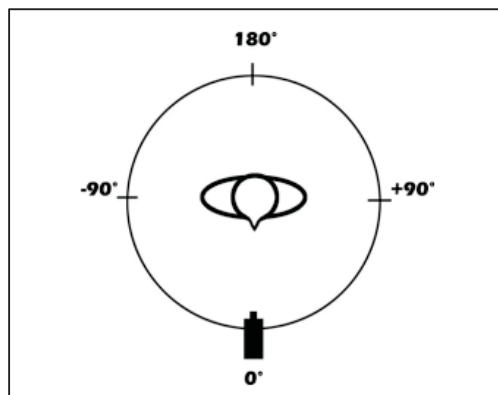
seperti bagian mata, hidung, atau mulut, yang memenuhi *frame*.



Gambar 1.2. Jenis-jenis shot
(Sumber: Grammar of the Shot (Bowen, 2017))

b. *Camera angle*

Camera angle adalah posisi kamera saat melihat suatu subjek (tokoh, benda) yang dapat mempengaruhi bagaimana penonton memaknai suatu adegan. *Camera angle* memiliki 2 jenis yaitu, *horizontal camera angle*, dan *vertical camera angle* (Bowen, 2017:48).



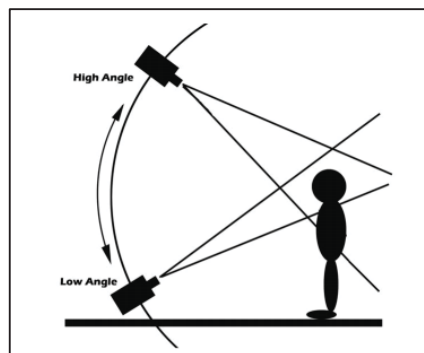
Gambar 1.3. *Horizontal camera angle*
(Sumber: Grammar of the Shot (Bowen, 2017:50))

Horizontal camera angle adalah sudut pengambilan gambar yang memposisikan subjek berada di tengah, dimana kamera berputar mengelilingi subjek seperti lingkaran. Saat kamera berada pada posisi 0 derajat maka kamera akan berhadapan lurus dengan subjek. Pada sudut 90 derajat kamera akan menangkap sisi samping subjek. Dan pada sudut 180 derajat kamera akan menangkap bagian belakang dari subjek dan penonton tidak bisa melihat wajah subjek sama sekali.



Gambar 1.4. Contoh *horizontal camera angle*
 Sumber: *Grammar of the Shot* (Bowen, 2017:51)

Jenis *camera angle* yang kedua adalah *vertical camera angle*, dimana kamera akan bergerak atas-bawah atau mengambil sudut vertikal ketika menyorot subjek. Terdapat dua jenis *shot* dalam *vertical camera angle*, yaitu *high angle shot* dan *low angle shot*.



Gambar 1.5. *High angle shot* dan *Low angle shot*

Sumber: *Grammar of the Shot* (Bowen, 2017:57)

- *High angle shot*, kamera berada di sudut yang lebih tinggi dari subjek. Pengambilan gambar dengan cara ini akan menunjukkan kesan inferioritas dari subjek.
- *Low angle shot*, kamera berada di sudut yang lebih rendah dari subjek atau berada di bawah subjek, dan menunjukkan superioritas subjek.

c. *Lighting*

Lighting atau pencahayaan dalam sebuah film menjadi hal penting untuk mempengaruhi kesan yang akan ditimbulkan dalam adegan film. Jika dalam sebuah adegan memiliki sedikit pencahayaan maka kesan yang akan ditampilkan adalah misterius, kesedihan, atau ketakutan. Sebaliknya, jika pencahayaan cukup banyak dalam sebuah adegan maka kesan yang ditimbulkan adalah kebahagiaan dan ceria.

Pemilihan warna tertentu juga dilakukan untuk mencerminkan suasana dan keadaan adegan dalam sebuah film (Darmaprawira, 2002).

Tabel 1.2. Makna Warna
(Sumber: Darmaprawira,2002)

Warna	Makna
Merah	Marah, berani, bahaya, kekuatan, kejantanan, cinta, dan kebahagiaan
Merah Keunguan	Mulia, agung, kaya
Biru	Sejuk, pasif, damai, tenang, mempesona, monoteis, spiritual, kesepian, saat ini memikirkan masa lalu dan masa datang. Biru juga merupakan warna perspektif, kesendirian, dingin, membuat jarak dan terpisah, melambangkan kesucian, harapan dan kedamaian
Ungu	Sejuk, negatif, mundur, hampir sama dengan biru tetapi lebih tenggelam dan khidmat, murung, menyerah, dukacita, kontemplatif, suci, lambang agama
Hijau	Perenungan, kepercayaan agama, keabadian, mengungkapkan kesegaran, mentah, muda, belum dewasa, pertumbuhan dan harapan kelahiran kembali, kesuburan. Sisi negatif dari hijau adalah tidak disukai anak-anak, diasosiasikan sebagai warna penyakit, rasa benci, cemburu dan racun
Kuning	Kesenangan, kecerdasan, intelektual, kelincahan, juga memaknakan kemuliaan cinta serta pengertian yang mendalam dari hubungan antar manusia
Putih	Positif, merangsang, cemerlang, sederhana, ringan, melambangkan kesucian, jujur, polos, murni
Abu-abu	Ketenangan, sopan, sederhana, melambangkan intelegensia, tapi memiliki keragu-raguan. Sifatnya yang netral melambangkan penengah dalam pertentangan
Hitam	Kegelapan, dan ketidakhadiran cahaya, menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri dan warna malam. Hitam juga melambangkan warna kehancuran, kekeliruan, menandakan sikap tegas, kukuh, formal, dan struktur yang kuat.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam mengungkap bagaimana representasi duka cita pada film *Generasi 90an: Melankolia*, peneliti menggunakan metode analisis semiotika milik John Fiske

1.6.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske dengan melakukan analisis terhadap tanda-tanda yang terdapat dalam film *Generasi 90an: Melankolia*.

Fokus dalam penelitian ini adalah melihat bagaimana representasi berduka terhadap film *Generasi 90an: Melankolia* dan dihubungkan dengan teori tahapan berduka oleh Elizabeth Kubler-Ross melalui narasi, dialog, dan adegan di dalamnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan tipe penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memiliki sifat interpretif atau menggunakan penafsiran peneliti (Mulyana & Solatun, 2013)

1.6.2 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, objek penelitian yang digunakan adalah film Indonesia berjudul *Generasi 90an: Melankolia*, yang disutradarai oleh M. Irfan Ramli dan rilis pada tanggal 24 Desember 2020

1.6.3 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan teks dialog dan potongan *scene* atau adegan yang dapat

merepresentasikan atau menggambarkan berduka cita dalam film Generasi 9an: Melankolia

1.6.4 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menonton film Generasi 90an: Melankolia secara menyeluruh. Saat proses menonton, peneliti mencatat dan mengumpulkan data yang ditemukan dalam film yang berkaitan dengan gambaran rasa duka pada karakter Abby, dan orang tua Abby. Data yang dikumpulkan menjadi data primer pada penelitian ini.

Selain itu peneliti juga melakukan kajian pustaka pada literatur yang membahas tentang duka dan tahapan berduka pada buku, jurnal, dan literatur lainnya yang nantinya menjadi data sekunder dalam penelitian ini.

1.6.5 Analisis Data

Setelah data diperoleh dan diolah, peneliti melakukan analisis data-data tersebut. Peneliti memilah teks dialog dan potongan adegan dalam film Generasi 90an: Melankolia yang berkaitan dengan rumusan masalah yang dibahas. Peneliti kemudian melakukan pemaknaan dan interpretasi ke dalam pembagian level pada metode semiotika John Fiske

1. Level Realitas, pada level realitas, peneliti mengamati penggambaran tokoh dan adegan dalam film Generasi 90an: Melankolia melalui kostum, dialog atau percakapan, dan setting (latar)
2. Level Representasi, pada level representasi peneliti mengamati bagaimana kamera melakukan pengambilan gambar serta sudut pandang pengambilan gambar (*angle, shot*)

3. Level Ideologi, pada level ini peneliti mengamati apakah ada ideologi tertentu yang disampaikan didalam film.